

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi persaingan dunia usaha, bagi para perusahaan untuk memperkenalkan produknya, baik produk baru maupun produk lama yang mengalami inovasi. Hal tersebut menjadikan bisnis periklanan menjadi alat untuk memperkenalkan produk. Selain melalui website maupun brosur. Iklan televisi merupakan salah satu media yang dibutuhkan untuk mempengaruhi keunggulan suatu perusahaan kepada masyarakat.

RentalKamera.net memanfaatkan iklan di website dan merencanakan pengenalan jasa rental kamera melalui iklan televisi. RentalKamera.net merencanakan iklan televisi dengan full animasi 3D. Salah satu keunggulan memanfaatkan iklan 3D adalah solusi dalam penekanan biaya dan waktu produksi. Dengan iklan *full animation* tidak perlu membayar artis yang mahal dan tidak perlu mendatangi tempat yang pemandangannya indah. Dengan animasi 3D dapat membuat karakter dan tempat yang dibutuhkan dengan aplikasi 3D.

Dalam pembuatan iklan RentalKamera.net peneliti membuat iklan dengan teknik *biped rigging* yang merupakan salah satu teknik rigging dalam aplikasi 3DS Max. *Biped rigging* merupakan pemberian penulangan animasi setelah model *character* dibuat. Agar animasi dapat

digerakkan maka suatu karakter di beri sendi-sendi tulang. Untuk mendapatkan hasil render yang nyaris realistis dapat menggunakan bantuan *plugins Mental ray* untuk render dalam produksinya.

Dalam pembuatan animasi iklan ini penulis menggunakan referensi web luar negeri, buku dan tutorial luar negeri tentang *rigging* animasi dan *mental ray*. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul Perancangan Animasi 3D Sebagai Iklan Televisi Pada RENTALKAMERA.NET Dengan Teknik Rigging Dan *Mental Ray*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang uraian sebelumnya, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pergerakan animasi dibuat menggunakan *rigging biped*.
2. Bagaimana rendering dengan *mental ray*.
3. Bagaimana iklan 3D RentalKamera.net dibuat.

1.3 Batasan Masalah

Dalam implementasi teknik *rigging* dan *mental ray* ini ada beberapa batasan penelitian untuk membatasi materi yang diberikan :

1. Teknik dalam pergerakan character iklan dengan teknik *rigging biped*
2. Teknik dalam rendering menggunakan *mental ray*.

3. Peneliti lebih fokus pada teknik *Rigging Biped* dan *Mental Ray*.

1.4 Maksud Dan Tujuan

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat iklan animasi 3D.
2. Mengaplikasikan *Mental ray* dan *Rigging* dalam pembuatan iklan.
3. Memperkenalkan produk jasa RentalKamera.net dengan iklan animasi 3D di televisi kepada masyarakat.

1.4.2 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan pekerjaan animator dan karya animasi kepada masyarakat melalui animasi iklan televisi.
2. kesempatan dalam mengaplikasikan ilmu yang didapatkan selama berada dibangku kuliah.
3. Dengan dibuatnya iklan dalam rangka memperkenalkan RentalKamera sehingga masyarakat mengetahui jasa yang ditawarkan RentalKamera.net

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode observasi yang peneliti lakukan meliputi pencatatan dan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti.

2. Metode Study Pustaka

Dalam pengumpulan data peneliti membaca dan mempelajari buku-buku terkait referensi mengenai dasar pembuatan iklan animasi.

3. Metode Wawancara

Dalam metode ini peneliti melakukan wawancara dengan pemilik perusahaan terkait informasi perusahaan dan kebutuhan iklan perusahaan.

1.5.2 Metode Analisa

Pada metode analisis ini peneliti menggunakan analisis SWOT, karena dengan menggunakan metode analisis SWOT peneliti dapat mengidentifikasi masalah rancangan pembuatan iklan, menganalisa prakiraan kebutuhan biaya, serta menganalisa kebutuhan hardware maupun software yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode Perancangan Iklan

Metode yang digunakan dalam pengumpulan gagasan ide-ide dan pengetahuan sehingga tercipta iklan kreatif yang digunakan untuk merancang iklan televisi.

1.5.4 Metode Penelitian

Iklan ini bertujuan sebagai media promosi pengenalan RentalKamera.net yang bertujuan sebagai pengenalan produk jasa RentalKamera.net yang nantinya akan diiklankan di stasiun televisi.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah dipahami. Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LADANSAN TEORI

Berisikan tinjauan pustaka, data teori dan konsep yang berkaitan dan mendukung dalam pembuatan iklan animasi 3D ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi singkat tentang perusahaan, analisa yang digunakan dalam merancang iklan, identifikasi masalah

serta kelayakan dan kebutuhan yang akan dibangun serta software yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil serta proses implementasi dan pembahasan perancangan iklan yang dibuat dan akan diuraikan tahap-tahap membuat iklan animasi 3D dan rigging *biped* dan rendering *Mental ray*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulandansaran pada pembuatan iklan *rigging* dan *mental ray*.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber dan referensi buku yang menjadi acuan.

